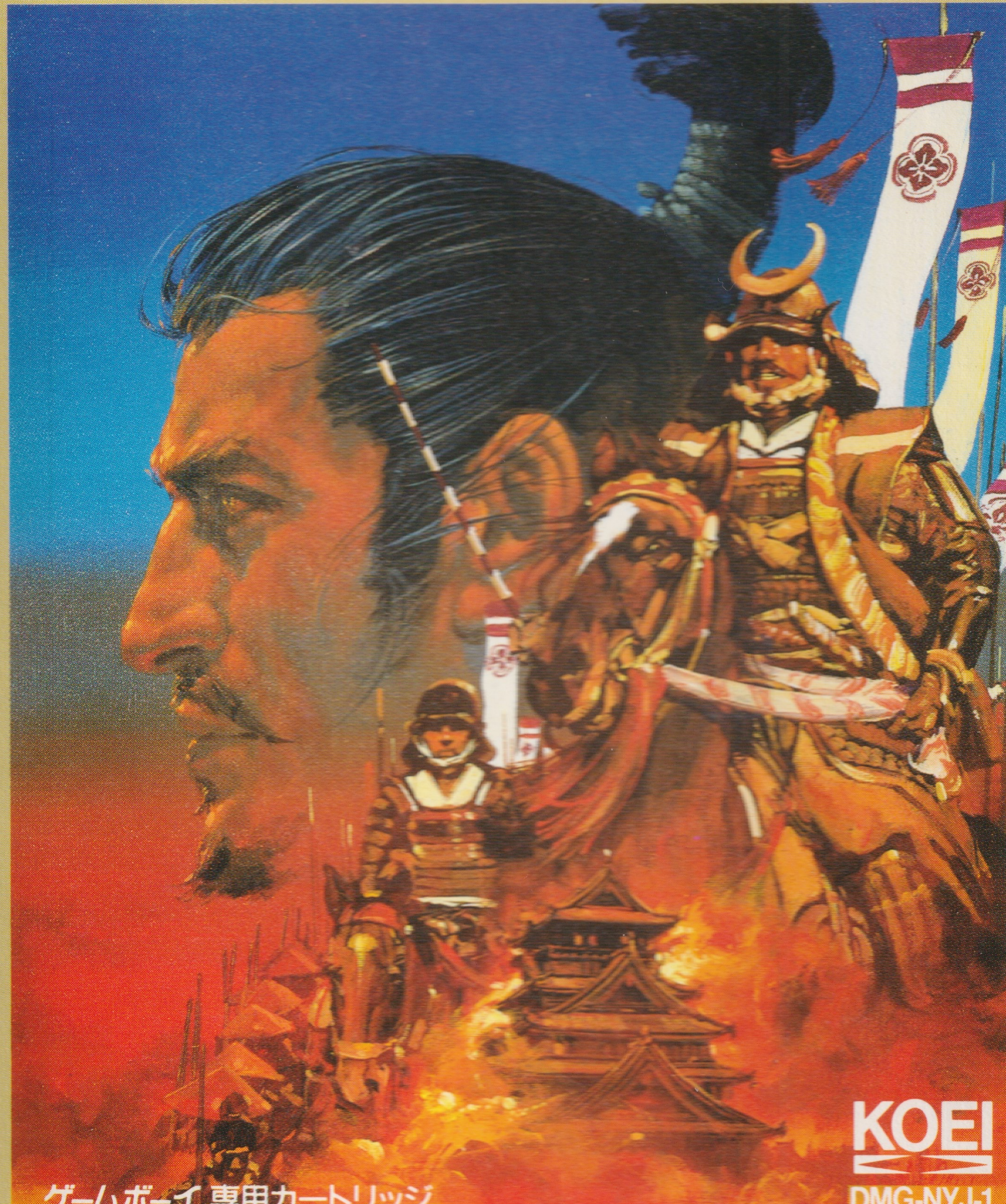
対戦型
1人でも遊べます

信長の野望
ゲームボーイ版

戦国兵法書



ゲームボーイ 専用カートリッジ

KOEI

DMG-NYJ-1

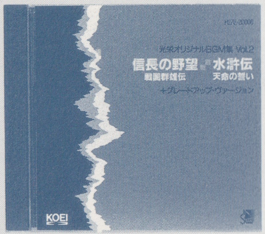
SOUNDWARE

ゲームの熱い興奮を、
オリジナル音源で聴く、
フルアレンジで聴く。

『信長の野望・ゲームボーイ版』の音楽は、『戦国群雄伝』からのもの。豪華なフルアレンジ、サウンドウェアで音の洪水に浸るもよし、PC-88版のオリジナルBGMでゲームの興奮を再び熱く甦らせるのもまたよし。どちらも信長ファンの必須アイテムだ！



信長の野望・戦国群雄伝
CD H29E-20001/CT 26CE-1001
¥2,987(税込) ¥2,678(税込)



光栄オリジナルBGM集 Vol.2
信長の野望・戦国群雄伝/
水滸伝・天命の誓い
CD H27E-20008/CT 24CE-1008
¥2,781(税込) ¥2,472(税込)

販売　ポリドール株式会社

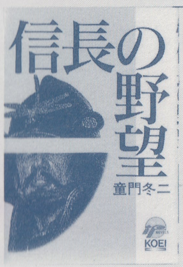
BOOKS



「信長の野望・ゲームボーイ版 ガイドブック」
B6版・128頁・定価910円
ゲームボーイの中に広がる華麗なる戦国絵巻！攻略法やデータはもちろん、盛り上がる対戦プレイの遊び方までギッシリつまって、ゲームが100倍盛り上がる本！

「信長の野望・戦国群雄伝 武将ファイル」
A5判・160頁・定価1,600円
ゲームに登場する武将・豪傑など、キャラクターを徹底解剖。武将の経歴や、逸話・伝説も満載で、歴史教材としても役立つ必携の書。





「小説・信長の野望」 童門冬二著
四六判上製・270頁・定価1,500円
信長、本能寺を脱出す！一度は死を覚悟した信長が、新しい天下国家づくりの野望に燃える。日本はどう生まれ変わるのか…？大胆な設定と筆者ならではの着眼点で描く、待望の長編小説！

◆はじめに◆

戦国時代は下剋上の時代です。尾張の小大名からのし上がり，天下統一を目前にしていた織田信長も，明智光秀という有能な家臣の謀叛によって，49年の生涯を閉じたのです。

もし自分がその戦国時代に生まれ，そして一国の大名だったら……。こんな「夢」を託したシミュレーションゲーム「信長の野望」シリーズは，まずパソコンゲームとして生まれました。そして規模を拡大した「全国版」となり，ファミコンに移植され，人材登用の要素を加えた「戦国群雄伝」として生まれ変わり，幅広い層の皆さんに楽しんでいただいております。

この「信長の野望」の世界を，今，ゲームボーイで楽しんでいただくことができるようになりました。史実に基づいた個性的な武将が100人以上も登場し，内政，外交，軍事，すべてにおいて，戦国時代の雰囲気がきめ細かく再現されています。

信長の天下統一の夢を達成するのはあなたです。戦国時代へのタイムスリップを，史実とはひと味違ったストーリーを，存分に楽しんでください。

シブサワ・コウ

目　次

使用上のご注意

1）長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。

2）精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。

3）電源スイッチをむやみにＯＮ・ＯＦＦしないでください。また電源スイッチをＯＮにした状態で、外部電源端子からＤＣプラグを抜き差ししないでください。

4）電源スイッチをＯＮにした状態で、乾電池がなくなるまで放置しないでください。

5）端子部に手を触れたり、水に濡らさないようにしてください。故障の原因になります。

6）シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油で拭かないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。

また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、ゲーム画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、ゲームカートリッジに、故障内容を書き添えて、下記の当社係あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1.製造段階での問題など、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。

2.お客様の不注意でカートリッジを破損した場合は、交換いたしません。ご了承ください。

*不良品の検査・交換などには、多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

〒223　横浜市港北区箕輪町1-23-3
株式会社　光栄　『信長の野望・ゲームボーイ版』ユーザーサポート係
電話 045-561-6861

信長の野望・ゲームボーイ版とは

ゲームのあらまし

「信長の野望・ゲームボーイ版」は，戦国時代を舞台にしたシミュレーションゲームです。あなたは，織田信長をはじめ当時日本各地に勢力を誇っていた戦国大名の一人となります。そして，自分の領地を富ませ，戦争や外交によって勢力を広げていき，最終的には日本中部地方の統一を目指します。当時は混乱をきわめた下剋上の時代です。統一への道は決して平坦ではありません。信頼していた家臣武将の謀叛や，農民たちの一揆も起こるでしょう。疫病や台風などの災害も襲ってきます。他国の大名も，あなたの領土を狙って戦争や謀略をどんどんしかけてきます。そんな苦難を，個性豊かな家臣団をうまく統率，操縦しながら乗り越えて，統一の野望を遂げてください。

遊び方

通常はＭＡＩＮ画面が表示されており，内政や外交を行います。戦争が起こったときは画面が切り替わり，ＨＥＸ戦を行います。

【ＭＡＩＮ画面（8ページ）】

画面上には自分の担当している国のデータ（大名データ）と，各種のコマンド（命令）が表示されています。プレイヤーには，季節ごとに1回，情報，軍事，取引などのコマンドを実行する機会（ターン）が回ってきます。プレイヤーは大名や家臣の武将にコマンドを実行させ，国の統治を行いつつ，他国に攻め込み，領国を大きくしていきます。

【ＨＥＸ画面（17ページ）】

プレイヤーの国が他の国に攻め込んだり，他の国から攻め込まれる

と，画面が切り替わり，戦闘が開始されます(17ページ)。戦闘の決着がつくと，MAIN画面に戻ります。

ゲームの勝敗

勝敗は次のような条件で決まり，ゲームが終了します。

【勝利】

プレイヤーの選んだ大名が16カ国すべての国を手に入れ，天下統一に成功したとき。

【敗北】

ゲーム中，プレイヤーの選んだ大名が志なかばで死亡することがあります。この場合，その大名に，領地と，家臣の武将が残されていれば，まだ負けではありません。武将の中から後継者を選べば，ゲームを続けることができます。後継者は何代目まででも選べます。しかし，家臣が1人もいなかったり，すべての領地を失ったときは，そのゲームは負けになります。

＊対戦プレイでの勝敗については，22ページを参照してください。

ゲームを始める前に

コントローラーの使い方

【国を選ぶとき】

＋ボタンを使って，選択する国に矢印を動かし，Aボタンを押すと決定されます。

【コマンドなどを選ぶとき】

＋ボタンを操作して，▶を目的の項目に動かしてください。Aボタンを押すと決定されます。コマンドを決定する，またはサブコマンドを選ぶときにBボタンを押すと，そのコマンドは取り消しになり，最初のコマンド選択からやり直します。

【武将を選ぶとき】

コマンドを選ぶときと同様の操作です。複数の武将を選ぶときは，選択済みの武将は名前の前に＊マークがつきます。選択が終わったらSTARTボタンで決定です。いったん選択した武将を取り消したいときは，もう一度その武将に▶を合わせ，Aボタンを押すと，＊マークは消え，選択から外されます。武将は一度に7人までしか表示されません。8人以上武将がいる国では，＋ボタンの→で画面が切り替わり，表示しきれなかった武将が表示されます。←で，前の7人の表示に戻ります。

【数値の入力】

最初は0が表示されています。これは入力する数字の上の桁を表し，＋ボタンの↑↓で数値が上下し，←→で桁を移動します。例えば35を入力したいときは，＋ボタンの↑を3回，→を1回，↑を5回押します。Aボタンを押すと数値は決定されます。Bボタンを押すと，コマンド自体が取り消しになります。

【HEX戦での操作】
移動・攻撃のときは，＋ボタンを操作して点滅カーソルを移動先・攻撃先のHEXにあて，Aボタンを押して決定します。待機のときは，その部隊にカーソルをあて，Aボタンを押します。退却・寝返りのときは，Bボタンを押してコマンドを選んでください。

ゲームをセットする

①ゲームボーイのカートリッジを正しくセットし，電源スイッチを入れると，「Nintendo」の表示につづいてタイトル画面が表示されます。
②＋ボタンで1PLAYまたは2PLAYを選び，スタートボタンを押すと，次のメニューが表示されます。対戦プレイを行うときは2PLAYを選びます（22ページ）。

▶NEW GAME
1.____ 2.____ 3.____

＊対戦プレイの準備ができていないと，2PLAYを選ぶことはできません。

新しくゲームを始める

メニューで「NEW GAME」を選びます。
①コンピュータのつよさは？
数字が大きいほど難しくなります。
②ぶかのせんそうは？
AUTOを選ぶと，大名が出陣しない戦争は，HEX戦が表示されません。
③だれをえらびますか？
日本中部16カ国の地図に切り替わります。矢印をそれぞれの国に動かすと，その国を治める大名の名字が表示されます。プレイしたい大名を選んで，Aボタンで決定してください。
④よろしいですか？
選んだ大名の顔と，その大名の武将データが表示されます。「いいえ」を選ぶとデータの数値が変わるので，気に入ったデータになるまで繰り返してください。「はい」を選ぶと，ゲームスタートです。

ゲームを途中でやめる（セーブ）

①MAIN画面でコマンド他のセーブを選びます。
②セーブする番号を選んでください。ゲーム内容は3つまでセーブできます。すでにセーブしてある番号に重ねてセーブすると，その番号の元の内容は消えてしまいます。
③「よろしいですか？」と表示されます。「はい」を選ぶとセーブされます。「いいえ」を選ぶと②に戻ります。

ゲームを終了するとき

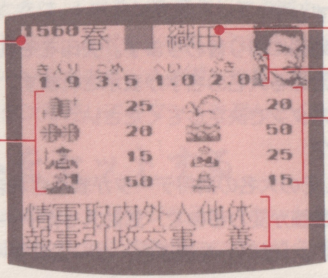
ゲームボーイ本体の電源をOFFにしてください。

ゲームを再開する

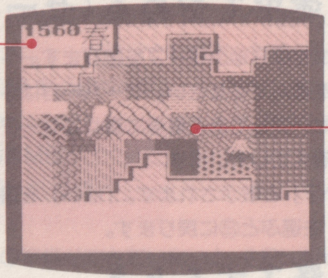
メニューで，プレイしたい番号を選んでください。セーブされた番号には，セーブを行ったゲーム内の年号が表示されています。

MAIN画面のルールとデータ

【MAIN画面】



【マップ画面】



コマンド実行の機会（ターン）が回ってきたとき，Bボタンを押すと，MAIN画面とマップ画面が切り替わります。

ターンとコマンドの実行

コマンド実行の機会（ターン）は，すべての大名に季節ごとにやってきます。ただしターンの順番は毎回異なります。トップになることもあれば，いちばん最後になることもあります。１回のターンで１つのコマンドを実行します。コマンドを実行するときは，まず最初に，情報・軍事・取引・内政・外交・人事・他・休養までのコマンドの中から１つを選び，さらにその内容を細かく指定したサブコマンドを選びます。コマンド実行の結果は，大名の能力によって左右されることがあります。コマンドによっては，実行する武将を選ぶものもあります。この場合，任命された武将の能力によってコマンド実行の結果は左右されます。コマンド軍事の戦争を実行したときは，他のすべての大名のコマンド実行が終わった後，戦闘を行います。

大名データ

ＭＡＩＮ画面に表示されているデータの意味は次の通りです。これらは，その大名が統治している国のデータです。＊のデータは、画面には表示されません。

金	春の税収入で増え，同時に俸禄として兵士へ支給される。また，コマンド実行などで消費される
兵糧	秋の税収で増え同時に兵士に俸禄として支給される
商業価値	高いほど春の徴税額が増え，商人のいる確率が高まる。コマンド内政の町造で上がり，災害で下がる
忠誠度	低いと税収が減り，一揆や謀叛が起こりやすくなる。コマンド内政の施しを行うと上がり，災害などが起こると下がる
石高	高いほど秋の収入が増える。災害が起こると下がり，コマンド内政の開墾を行うと上がる
治水度	農業用水の整備や水害対策の度合い。低いと，米の税収が減り，災害が起こりやすくなる。コマンド内政の治水を行うと上がる
兵士数	その大名が持っている兵士の数。コマンド軍事の徴兵を行うと増える
城防御度	城の守りのかたさ。これが高い国はＨＥＸ戦の際，城での防御が有利になる（20ページ）。災害や戦争による被害で下がり，コマンド内政の築城を行うと上がる
訓練度＊	戦争時の兵士の戦闘能力。コマンド軍事の訓練を行うと上がり，徴兵するとたいてい下がる
武装度＊	戦闘時の兵士の武装度。コマンド取引の武器を行うと上がり，徴兵するとたいてい下がる

武将データ

「信長の野望・ゲームボーイ版」に登場する武将は，大名も含め，すべて次のようなデータをもっています。

とし	その武将の数え年
けんこう	低いと病気になりやすくなり，あまりに低いと春に病死する。病気の武将はコマンドを実行できない
ちりょく	この値が高いとコマンド実行の効果が高くなるほかゲームを進める上で有利になる
ぶりょく	この値が高いとＨＥＸ戦のときに戦闘が強くなる
みりょく	この値が高いと施しの効果が高くなる。この値の高い大名は浪人を登用しやすく、外交が成功しやすくなる。
やぼう	この値が高い武将は謀叛を起こしやすい。この値が高い大名は浪人を登用しやすく，戦争好きになる
うん	コマンドの成功率，効果の高さに影響する

イベント

【定例イベント】

季節ごとに，すべての国に，次のようなイベントが起こります。

税収（春・秋）

春には金が，秋には兵糧(ひょうろう)米が税金として入ってきます。春の税収は町価値と忠誠度，秋の税収は石高(こくだか)と治水度(ちすいど)と忠誠度によって，徴収額が決まります。

兵士への支払い（春・秋）

大名のもつ兵士数に応じて，春に金，秋に兵糧が支払われます。支給額はともに兵士数と同額です。金・兵糧が足りないと，その分，兵士数が減少してしまいます。

借金の返済（春）

商人に借金と利息を返済します。利息は，借りたときの金利にしたがって計算されます。全額払(はら)えないときは，国の金が０となり，足りない分は翌年に持ち越(こ)しとなります。兵士への支払いよりも先に行われるため，借金の返済のために兵士に支払いができなくなってしまうことがあります。

【突発イベント】

突発(とっぱつ)的に，次のようなイベントが起こることがあります。イベントの起こりやすさは，その国を治める大名の運に関係し，起こった国は，マップ画面上，またはメッセージで表示されます。

一揆(いっき)（春・秋）

忠誠度が低いと起こりやすくなります。プレイヤーが担当する国に一揆が発生すると，まず農民を説得するかどうかを聞いてきます。これを拒否すると，忠誠度，石高(こくだか)，商業価値が激減(げきげん)します。説得すると，その国の金と兵糧のそれぞれ半分を支払います。説得に成功すれば一揆は治まりますが，失敗すると，金，兵糧の支払いに加えて，説得しない場合と同様のダメージを受けます。

謀叛(むほん)（季節無関係）

大名の家臣の武将が反乱を起こします。野望が高い武将は謀叛を起こしやすくなります。謀叛が発生すると正規軍との戦闘になり，たとえ正規軍が勝っても，国内の金と兵糧のそれぞれ半分が謀叛軍に奪(うば)われて失われます。謀叛軍が勝つと，その国は謀叛を起こした武将のものになります。

疫病（季節無関係）

発生すると兵士数と忠誠度，石高，各武将の健康値などが減ります。治水度が高いと起こりにくくなります。

台風（夏）

被害にあうと，商業価値，忠誠度，石高，治水度，兵士数，城防御度が低下します。治水度が高いと，被害にあいにくくなります。

凶作（秋）

その秋の米の収穫が激減します。忠誠度が高いと被害を受けにくくなります。

豊作（秋）

その秋の米の収穫がアップします。忠誠度が高いと豊作が起こりやすくなります。

コマンド解説

情報

他国の様子を探ったり，家臣の武将データを調べます。他国以外は１ターン内に何度でも実行できます。金はかかりません。

【他国】

他国の様子を探ります。１ターン中に各武将が１度だけ実行できます。武将の能力が低いと，失敗することがあります。成功すると，次の２つの情報を見られます。

（大名）その大名の大名データ（９ページ）。

（武将）その大名の配下武将の武将データ（10ページ）。

【武将】

自分の配下武将の様子を見ます。

【同盟】

各国の同盟関係をマップ画面で表示します。同じパターンで表示されている国同士は，同盟関係にあります。

【婚姻】

コマンド外交の婚姻で婚姻関係を結んだ国を，マップ画面で表示します。

軍事

戦争に直接関係するコマンドです。他国に攻め込むときはこのコマンドを使います。

【戦争】金：出兵する兵士数と同量

隣接する国に攻め込みます。出陣する武将を５人まで選びます。大名が出陣すると，兵士の士気（17ページ）が上がります。兵糧や兵士数や金が０のときは攻め込めません。兵糧，兵士数を入力すると，

出陣します。出陣すると，戦闘が終了するまで，その国の兵士数，金，兵糧は，出兵した分だけ減少します。

【徴兵】金：兵士相場×雇い入れる人数

兵士を新たに雇い入れます。兵士がいなかった場合をのぞき，兵士数が増えると，武装度，訓練度が下がります。

【訓練】

兵士を訓練して，訓練度を上げます。武力の高い武将に実行させると効果的です。金はかかりません。

【忍者】金：10

忍者を派遣して，他国の大名を襲撃します。失敗することもあります。成功すると，襲撃された大名の健康値が下がります。

取引

商人と取引をします。商人がその国にいないとできません。商人はいるときといないときがあります。取引はターン内に何度でも実行できます。また，取引する商品の値段や借金の金利は，画面に表示されている相場によります。

【米売】

兵糧米を売って金に替えます。

【米買】

商人から米を買います。

【武器】

商人から武器を買い，武装度を上げます。

【借金】

商人から金を借り入れます。借り入れられる金額は，その国の商業価値と，すでに借り入れている金額によります。借りた額と，借りたときの金利に応じた利息を，翌年の春に返済します（10ページ）。

内政

戦争に備えて，国を富ませ国力を蓄えます。

【開墾】金：そのときの石高と同じ額

荒れ地を開いて田畑にし，石高を上げます。

【治水】金：そのときの治水度の1/5の額（端数は切り上げ）

河川に堤防を作って洪水を防ぎ，治水度を上げます。

【町造】金：そのときの商業価値と同じ額

城下町に投資して商業を盛んにし，商業価値を上げます。

【築城】金：そのときの城防御度と同じ額

城を堅固にし，城防御度を上げます。

【施し】金または兵糧：そのときの忠誠度と同じ額

金または兵糧米を与え，忠誠度を上げます。

外交

他の大名との友好を深め，攻め込まれにくくします。相手の国が大きいほど多くの金が必要です。失敗することがあります。

【婚姻】

他国の大名の娘を嫁にもらい，婚姻関係を結びます。

【同盟】

他国と同盟を結びます。

人事

浪人を配下の武将に取り立てたり，配下の武将の役を解いて浪人にしたりします。金はかかりません。

【登用】
浪人を配下の武将として取り立てます。魅力の高い武将を使者にすると成功しやすくなります。

【解任】
配下の武将の役を解き，浪人として追い払います。1ターン内に何度でも実行できます。

休養

そのターンを，何もせずに終わります。休養すると，その国にいる大名と，家臣の全武将の健康が上がります。

他

【速度】
メッセージの表示時間を変更します。数字が小さいほどメッセージを表示する時間は短くなります。6を選ぶと，何かボタンを押すまでメッセージを表示しつづけます。

【音楽】
BGMを鳴らすか鳴らさないかを決めます。ON，OFFが表示され，どちらかを選びます。

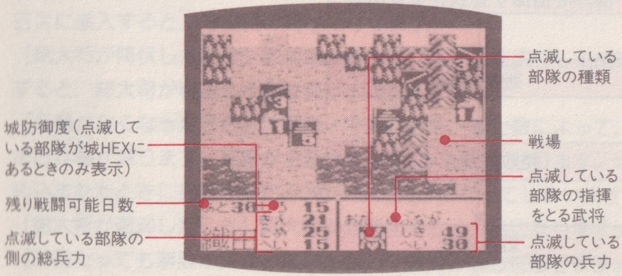
【アニメ】
イベントが発生したときのアニメーションを表示するかしないかを決めます。ON，OFFが表示され，どちらかを選びます。

【セーブ】
現在プレイ中のゲーム内容をセーブします（7ページ）。

HEX戦のルールとコマンド

次のいずれかの場合，画面が切り替わり，HEX戦となります。ただし，ゲームを始めたときに「ぶかのせんそう」をAUTOにしており，大名が出陣しない場合は，戦闘の結果だけが表示されます。

・プレイヤーの担当する国が他国に攻め込んだとき
・プレイヤーの担当する国に他国が攻め込んできたとき
・プレイヤーの担当する国で家臣の武将が謀叛を起こしたとき



隣接している部隊に点滅カーソルを当てると，上のように，その部隊，その部隊の属している側の情報が表示されます。士気は，その部隊の戦闘能力を表すもので，忠誠度・訓練度・武装度によって決まります。また，部隊の種類は次のように対応しています。

 攻撃側総大将  防御側総大将  攻撃側部隊  防御側部隊

HEX戦の基本ルール

HEX戦は，次のような流れで行います。

- HEX戦発生
- ↓
- 部隊を指揮する武将を決める
- ↓
- 戦闘開始
- ↓
- 勝敗が決まる
- ↓
- 戦後処理

総大将と各部隊の指揮武将の決定

まず，総大将を決定します。大名が出陣する場合は，大名が総大将となります。次に，どの武将がどの部隊を指揮するかを決定します。これらを決定すると，各部隊は戦場に自動的に配置されます。

戦闘中のターンの回り方

コマンド実行の機会（ターン）は，次のような順番で，攻撃側・守備側のすべての部隊に回ります。

守備側総大将➡守備側各部隊➡攻撃側総大将➡攻撃側各部隊

勝敗条件

HEX戦は以下の場合に勝敗が決まります。

［総大将の部隊が全滅したとき］攻撃側・守備側とも，総大将の部隊が全滅したときは，他の部隊が残っていても負けになります。攻め込まれたときに兵士が0だと，戦う前に負けになります。

［守備側が城をとられたとき］攻撃側部隊のどれかが守備側の城HEXに進入すると，守備側の負けになります。

［総大将が降伏したとき］敵部隊の総大将に寝返りを実行して成功すると，総大将が寝返った側は負けになります。

［兵糧がなくなったとき］攻撃側・守備側とも，兵士数によって，毎日兵糧が減ります。兵糧が全部なくなると，負けになります。攻め込まれたときに兵糧が0だと，戦う前に負けになってしまいます。

［総大将が退却したとき］総大将が退却すると，負けになります。

［30日たっても勝敗が決まらないとき］守備側の勝ちになります。

戦後処理

武将が捕まることがあります。武将を捕まえたときは，武将を斬るか，部下として召し抱えるか，そのまま逃してやるかを選んでください。ただし，召し抱えられることを拒否する武将もいます。

守備側が勝ったときは，攻撃側の武将は元の国へ逃げ帰り，防御側は攻撃側の残っている金，兵士，兵糧を手に入れます。

攻撃側が勝ったときは，攻撃側の国が負けた国を吸収して，次のターンの最初から，1つの大きな国になります。そのとき，大名データは以下のように変わります。

［金・米・兵士数・石高・町価値］2国の合計

［城防御度］２国のうち高い方の値
［忠誠度・治水度］２国の中間の値
大名が死亡した場合，領地と武将が残されていれば，後継者をたてられます。自国にいる武将が表示されるので，選択してください。

地形HEX

戦場は５種類の地形HEXで構成されています。各HEXは，そこで防御するときの有利不利や，進入しやすさなどが決まっています。


［平地］進入できる


［森］２歩目の移動では進入できない。平地よりも防御の際に有利


［城］２歩目の移動では進入できない。MAIN画面のコマンド内政の築城を行うと，防御が強くなる


［山］進入できない


［海］進入できない

部隊の種類

出陣時、部隊は最大５つあり，次のような種類に振り分けられています。第４，第５部隊がどの種類の部隊になるかは，大名ごとに異なります。HEXの右下に表示されているのは部隊番号です。



［第１部隊・騎馬隊］２歩目のHEXが平地のときにかぎり，１回の移動で２つのHEXを移動できる。とくに足軽隊に対して強力な攻撃力をもつ



▼伏兵中


［第２部隊・足軽隊］通常の部隊。１回の移動で１つのHEXにし移動できない。とくに鉄砲隊に対して強力な攻撃力をもつ。また，足軽隊は，戦闘が始まったときは伏兵しており，攻撃側・守備側とも，相手には存在が見えない。伏兵した部隊が攻撃をかけたとき，または伏兵中の部隊がいるHEXに敵部隊が移動しようとしたとき，伏兵を解除する。伏兵の攻撃は，通常の攻撃の数倍の威力がある



［第３部隊・鉄砲隊］１回の移動で１つのHEXしか移動できないが，戦闘能力が高い。とくに騎馬隊に対して強力な攻撃力をもつ

戦闘コマンド

［移動］部隊を移動します。移動できるHEXの数は部隊によって異なります。

［待機］そのHEXから動きません。

［攻撃］隣接する敵の部隊を攻撃します。複数の部隊で敵部隊に隣接して攻撃すると，隣接している部隊が多いほど攻撃力が増します。

［退却］自分の国に退却します。総大将以外は実行できません。また，退却すると，退却する時点の金，兵糧，兵士の大部分を，戦場となった国に残していくことになります。

［寝返り］敵に寝返りをそそのかします。指揮をとる武将がいる部隊に対してしか行えません。寝返った敵部隊は，味方の部隊として戦闘に参加します。総大将が寝返ると，戦闘に負けたことになります。

対戦プレイの楽しみ方

「信長の野望・ゲームボーイ版」は，対戦型２人プレイで遊ぶことができます。ゲームボーイ本体を２台，「信長の野望・ゲームボーイ版」カートリッジを２個，専用通信ケーブルを１本用意してください。

①専用通信ケーブルを接続し，カートリッジを正しくセットして，両方のゲームボーイの電源スイッチをONにしてください。

②両方のゲームボーイがタイトル画面を表示したら，どちらかで２PLAYを選んでSTARTボタンを押してください。

＊通信ケーブルとカートリッジのセットが正しくできていないときや，ゲーム途中で通信ケーブルを抜いたり，片方の電源を切ったりしたときは，ゲームが正しく動きません。このようなときには，両方の電源を切って最初からやり直してください。

③以降は新しくゲームを始める（６ページ）の進め方と同じですが，「ぶかのせんそうは？」で，MANUを選ぶと，どちらかのプレイヤーの担当する国がコンピュータの国と戦争を行うとき，コンピュータ側のHEX戦の操作を，もう１人のプレイヤーが受け持ちます。

対戦プレイの勝敗

対戦プレイでは，16カ国を統一することではなく，相手のプレイヤーの大名を倒すことが，ゲームの勝利条件です。統一がされていなくても，どちらかのプレイヤーの大名が死亡すると，生き残った大名が勝ちになり，自動的にゲームが終了します。ただし，同じターンに両方の大名が死亡すると，その順序には関わりなく，両方のプレイヤーが負けとなります。

織田信長――一瞬の50年

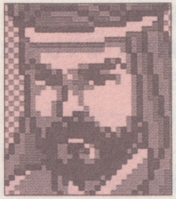
戦国乱世，終わりなきがごとき混沌の時代。その混乱の渦の中心に突如として登場し，乱世を急速に終局へと導きながら，華々しく命を散らした一大の英傑――それが織田信長である。



織田信長（1534～1582）

幼名を吉法師，元服すると織田三郎信長と名乗った彼は，形式にとらわれず，卓抜したアイディアと斬新な風体と行動で知られ，近国の者は口をそろえて彼を「大うつけ」と評した。こんな彼も次第に野心に燃える気鋭の青年武将としての頭角をあらわし，美濃の斎藤道三と同盟，織田一族を統一し，今川義元を桶狭間に奇襲してみごとに討ちとった。やがて徳川家康，浅井長政，武田信玄らと同盟を結び，足利15代将軍義昭を奉じて入京。しかし義昭をないがしろにしようとしたため，将軍の呼びかけに応じた朝倉義景と，その盟友浅井長政と姉川で決戦。いったんは和睦するが，のちに朝倉氏は一乗谷にて，浅井氏は小谷城にて，滅亡に追い込まれた。武名高い武田氏も，信長の鉄砲隊の前にひねりつぶされた。偶像破壊者で，比叡山延暦寺を焼き討ちにし，一向一揆をことごとく掃討した。まさに飛ぶ鳥も落とす勢いで諸国をたいらげ，中国出陣を目前にした49歳の夏，本能寺にて，重臣明智光秀の謀叛に自刃した。

乱世の四強



上杉謙信（1530〜1578）

「越後の龍」上杉謙信は18歳で国主の座についた。以後，川中島で武田信玄と5回も戦火を交え，また関東にしばしば出兵し，北条氏康と戦った。晩年は能登を平定し，関東平定と西上をめざしたが，脳卒中で49年の生涯を閉じた。



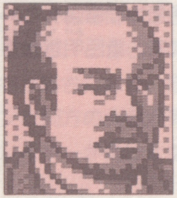
武田信玄（1521〜1573）

父信虎を駿河に追放し，甲斐の国主となる。越後の上杉謙信と争い，ついに信濃を自分のものにした。ついで西上野，駿河をも支配下におき，京をめざして西上を開始する。だが，三方ヶ原の戦いで徳川家康を撃破した後，陣中で没した。



今川義元（1519〜1560）

幼時より仏門に入ったが，後継争いに勝利し，還俗して家督をついだ。公家文化を好み「海道一の弓取り」とうたわれた彼は，1560年，大軍を率いて西上をめざしたが，尾張の桶狭間において織田信長の奇襲を受け，あえなく戦死する。



徳川家康（1542〜1616）

幼少時は今川氏の人質だった。桶狭間の戦後，帰国して独立，織田信長と同盟を結ぶ。信長とともに武田氏を滅ぼし，三河，遠江，駿河の3国を領有する。信長，秀吉の死後，関が原の戦いに勝ち，征夷大将軍に任じられ，江戸に幕府を開いた。

郵便はがき

お手数ですが
切手を貼って
ご投函ください。

223-□□

横浜市港北区日吉本町1-4-24

株式会社 光栄 マーケティング室DMG係行

光栄ソフトをお買い上げいただき、誠に有難うございます。アンケートにご協力いただけますよう、お願い致します。ご協力いただいたお客様の中から、毎月抽選で20名様に、当社特製テレホンカードをプレゼントさせていただきます。

フリガナ
お名前　　男・女　　才
☎（　　）

ご住所　〒

ご職業（勤務先）　　学生　小・中・高・大・専門

お買い上げ商品名　　ご購読誌

対戦ケーブルが
●ある　●なし　●買おうと思う

お買い求め先、1.マイコンショップ　2.デパート・スーパー
3.家電店　4.玩具店　5.通信販売
6.その他（　　　　）

店名

ご購入日　年　月　日

1.本ソフトについてのご感想をお聞かせください。

内容	5.最高	4.おもしろい	3.普通	2.つまらない	1.最悪
グラフィック	5.最高	4.良い	3.普通	2.よくない	1.最悪
サウンド	5.最高	4.良い	3.普通	2.よくない	1.最悪
操作性	5.最高	4.良い	3.普通	2.よくない	1.最悪
マニュアル	5.最高	4.良い	3.普通	2.よくない	1.最悪
パッケージ	5.最高	4.良い	3.普通	2.よくない	1.最悪
対戦	5.最高	4.良い	3.普通	2.よくない	1.最悪
スピード	5.最高	4.良い	3.普通	2.よくない	1.最悪
総合点	5点	4点	3点	2点	1点

2.本ソフトお買上げ動機(複数可)

(1.雑誌広告　2.新聞広告　3.TVコマーシャル　4.紹介記事　5.知人の紹介
6.ショップ店頭　7.店員に勧められて　8.光栄ファンだから　9.実際にプレイしてみて)

3.他社製品も含めて、今迄に最高に素晴しいと思われたソフト

(　　　　)

4.購入ゲームソフトのご感想

(　　　　)

5.当社へのご意見、ご希望

(　　　　)

6.今後開発を希望するゲームソフト

(　　　　)

ご協力誠に有難うございました。今後共よろしくお願い致します。



株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24

KOEI